

<<矢量图形设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<矢量图形设计与制作>>

13位ISBN编号：9787303151844

10位ISBN编号：7303151842

出版时间：2012-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：张莲瑛，赵琨 主编

页数：212

字数：300000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<矢量图形设计与制作>>

内容概要

《创意设计系列教材：矢量图形设计与制作》力求在一种轻松愉快的学习氛围中带领读者逐步深入理解软件的功能，掌握Illustrator

CS5在平面设计中的应用技巧。

《创意设计系列教材：矢量图形设计与制作》共分11章，采用设计理论、软件讲解与案例制作相结合的方式，在每一章的开头部分介绍相关的设计理论和设计原则，然后讲解软件的功能，最后再针对软件功能的应用制作不同类型的实用案例。

<<矢量图形设计与制作>>

书籍目录

第1章 图案设计——初识Illustrator

知识要点

学习目标

1.1 图形图像基础

1.1.1 矢量图与位图

1.1.2 图像的颜色模式

1.1.3 图像常用文件格式

1.2 初识Illustrator

1.2.1 Illustrator的操作界面

1.2.2 工具箱

1.2.3 菜单栏

1.2.4 浮动调板与控制调板

1.2.5 状态栏

1.3 Illustrator基本操作

1.3.1 文件的基本操作

1.3.2 查看画面

1.3.3 辅助工具——标尺、网格、参考线

1.3.4 设置首选项

1.4 案例设计

本章小结

第2章 构成设计——图形与色彩

知识要点

学习目标

2.1 平面构成

2.1.1 平面构成的元素

2.1.2 平面构成的基本形式

2.2 色彩构成

2.2.1 色彩的属性

2.2.2 色彩对比

2.2.3 色彩调和

2.3 绘制基本图形

2.3.1 基本绘图工具

2.3.2 绘制开放式路径

2.3.3 绘制闭合式图形

2.4 填充与描边

2.4.1 设置颜色

2.4.2 设置渐变

2.4.3 使用“描边”调板

2.4.4 实时上色与实时选择

2.5 对象的基本操作

2.5.1 选取与变换对象

2.5.2 对齐与分布对象

2.5.3 排列与群组对象

2.6 案例设计

本章小结

<<矢量图形设计与制作>>

第3章 VI设计——编辑图形

知识要点

学习目标

3.1 VI设计基本原理

3.1.1 VI设计分类

3.1.2 标志设计的流程

3.1.3 标志设计的原则

3.1.4 标志设计的特点

3.2 绘制路径

3.2.1 绘制直线

3.2.2 绘制曲线

3.2.3 组合角点

3.3 编辑节点与路径

3.3.1 编辑节点

3.3.2 编辑路径

3.4 案例设计

本章小结

第4章 字体设计——文本与段落

知识要点

学习目标

4.1 字体设计

4.1.1 字体设计的基本知识

4.1.2 字体设计的基本类别

4.1.3 字体创意的方法

4.2 文字与修饰

4.2.1 输入文字

4.2.2 编辑文字

4.3 分栏与链接

4.3.1 文本转换为轮廓

4.3.2 文本分栏

4.3.3 图文混排

4.4 案例设计

本章小结

第5章 海报设计——图层与蒙版

知识要点

学习目标

5.1 海报设计基础

5.1.1 海报的种类

5.1.2 海报的特征

5.1.3 海报的构成

5.1.4 海报设计原则

5.1.5 海报中常用的表现手法

5.2 图层

5.2.1 “图层”调板

5.2.2 图层选项

5.2.3 图层基本操作

5.3 蒙版

<<矢量图形设计与制作>>

5.3.1 剪切蒙版

5.3.2 不透明蒙版

5.4 混合模式与不透明度

5.4.1 混合模式

5.4.2 不透明度

5.5 案例设计

本章小结

第6章 封面设计——图形的变异

知识要点

学习目标

6.1 封面设计基础

6.1.1 封面的构成要素

6.1.2 书籍的开本

6.1.3 书籍封面设计的要素

6.1.4 封面设计的表现方法

6.2 图形的变换

6.2.1 变换面板概述

6.2.2 旋转工具和镜像工具

6.2.3 比例缩放工具、倾斜工具和整形工具

6.2.4 移动图形

6.2.5 自由变换工具

6.2.6 变换命令、再次变换命令和分别变换命令

6.3 基本形状的改变

6.4 路径查找器

6.5 案例设计

本章小结

第7章 POP广告设计——符号与混合

知识要点

学习目标

7.1 POP广告设计基础

7.1.1 什么是POP广告

7.1.2 POP广告的功能

7.1.3 POP广告的分类

7.1.4 POP广告设计方法

7.1.5 手绘POP

7.2 符号的应用

7.2.1 什么是符号

7.2.2 符号工具的使用

7.3 混合的使用

7.3.1 混合

7.3.2 混合的使用

7.4 案例设计

.....

第8章 包装设计——滤镜与效果

第9章 产品造型设计——渐变网格与封套扭曲

第10章 动画设计——图层动画

第11章 网页设计

<<矢量图形设计与制作>>

附录1 工具名称及其基本功能

附录2 Illustrator快捷键

附录3 调板的基本功能

附录4 平面设计常用项目的尺寸

参考文献

<<矢量图形设计与制作>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>